

HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT PRESTASI SISWA DI SMA NEGERI 9 MANADO

Beauty Manumpil
Yudi Ismanto
Franly Onibala

Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran
Universitas Sam Ratulangi
Email : Beautymanumpil@yahoo.com

*Gadget is a technology tool that is currently growing rapidly which has a specific function such that smartphone, Iphone and Blackberry. Gadget with a wide range of applications can present a variety of social media, so often misused by students can adversely affect the value or level of achievement their academic. **The aim** of this research is to know the correlation between use of gadgets with the level of achievement in SMA N 9 Manado. This research based on analytic survey with **cross sectional** method, **the sample** in this research was taken with purposive sampling technique that is 41 respondent. The Instrument that use was questionnaire and observation sheet. This research using analysis statistic Chi-Square Test with a significance level $= 0,05$ or 95 %. **The result** of statistic test have gained value $p = 0,016 < = 0,05$. **The conclusion** of this research, there is a correlation between use of gdgets with the level of achievement in SMA N 9 Manado.*

Keywords : *Gadget, Level Achievement.*

*Gadget merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu **smartphone**, **I phone** dan **Blackberry**. Gadget dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sehingga seringkali disalahgunakan oleh siswa yang dapat berdampak buruk bagi nilai akademik atau tingkat prestasi mereka. **Tujuan** penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan **gadget** dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado. Penelitian ini bersifat survey analitik dengan pendekatan **Crossectional**, **sampel diambil** dengan teknik sampling **purposive** yaitu sebanyak 41 responden. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner dan lembar observasi. Uji statistic menggunakan **Chi-Square test** dengan tingkat kemaknaan $= 0,05$ atau 95 %. **Hasil penelitian** didapatkan nilai $p = 0,016 < = 0,05$. **Kesimpulan** dari penelitian ini yaitu ada hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.*

Kata Kunci : *Gadget, Prestasi belajar.*

Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi (Ameliola &

Nugraha, 2013). Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi dengan internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana Sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkaunya harga dari ponsel cerdas (Sanjaya & Wibhowo, 2011). Dalam survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerja sama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang, survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan di bandingkan dengan hasil survei tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang. Itu berarti mengalami kenaikan sebanyak 13 persen, bahkan menurut survei, di Sulawesi utara sudah 100% menggunakan Komputer dan Internet. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget*

tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* ((Widiawati & Sugiman, 2014). Era teknologi yang semakin canggih ini, orang tua menganggap bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orang tuanya, sementara dalam penelitian yang dilakukan oleh Maulida dalam jurnal keperawatan “Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini” pada tahun 2013 bahwa *gadget* membawa banyak perubahan dalam pola kehidupan, tanpa disadari seseorang yang sering menggunakan *gadget* dapat menyebabkan terjadinya kesenjangan sosial dalam bermasyarakat, didalam jurnanya juga terdapat contoh kasus bahwa bocah kelas 5 SD telah melakukan pelecehan seksual terhadap temn sebayanya, hal ini terjadi karena anak tersebut sering menonton video porno yang dapat dengan mudah diakses dari *gadget* miliknya. Anak-anak usia 5-12 tahun menjadi pengguna terbanyak dalam kemajuan dari teknologi dan informasi. Tidak heran jika anak usia 5-12 tahun dikatakan sebagai generasi *multi-tasking* (Ameliola & Nugraha, 2013). Survei awal yang dilakukan penulis melalui wawancara dengan 10 siswa, didapatkan bahwa 8 siswa menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam dalam sehari, dan berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis di SMA Negeri 9 Manado dari jam 10.00-14.00, terlihat siswa sering menggunakan *gadget* secara diam-diam pada saat jam pelajaran berlangsung. Berdasarkan data dan fakta diatas membuat penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul Hubungan penggunaan *gadget* dengan

tingkat prestasi siswa di sekolah SMA Negeri 9 Manado.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat survei analitik dengan pendekatan *Cross sectional*, dengan menggunakan pendekatan *snapshot* atau observasi dilakukan pada satu waktu tertentu (Nasir, Muhith, Ideputri, 2011). Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 9 Manado pada tanggal 20-21 Januari 2015. Keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti disebut populasi penelitian (Notoatmodjo, 2010). Populasi pada penelitian ini yaitu sebanyak 41 siswa yaitu pada kelas XI MIA 5 . sampel diambil dengan metode *purposive sampling*. Instrument pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dibuat sendiri untuk melihat lama waktu penggunaan *gadget* oleh siswa dengan kriteria 1-24 jam sehari. Dan lembar observasi tingkat prestasi untuk melihat nilai rata-rata raport pada ujian akhir semester dengan rentang nilai 0-4,00. Prosedur dari penelitian dilakukan setelah mendapat rekomendasi dari Koordinator Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Manado. Langkah selanjutnya peneliti menyampaikan surat permohonan penelitian pada kepala Sekolah SMA N 9 Manado sebagai tempat penelien. Setelah mendapat persetujuan peneliti menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian ini, dan mempersilahkan responden menandatangani lembar persetujuan menjadi responden. Responden yang sesuai dengan kriteria penelitian dipersilahkan untuk mengisi lembar kuesioner penelitian, setelah penelitian selesai, peneliti meminta surat keterangan selesai penelitian kepada pihak sekolah.

Prosedur pengolahan data yang dilakukan melalui tahap *cleaning*, *koding*, *skoring* dan *tabulating* dan data dianalisis melalui prosedur analisis univariat dan analisis bivariate dengan menggunakan uji *Chi-Square* dengan tingkat kemaknaan 95% (

0,05). Etika penelitian dilakukan untuk menjaga kerahasiaan identitas responden akan kemungkinan terjadinya ancaman terhadap responden.

HASIL dan PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Analisis Univariat

Tabel 5.1 Frekuensi nilai rata-rata pada siswa XI MIA 5 di SMA Negeri 9 Manado

Nilai rata-rata siswa	n	Persentase (%)
Tinggi	30	73,2
Rendah	11	26,8
Total	41	100

Tabel 5.2 Frekuensi penggunaan *gadget* pada siswa XI MIA 5 di SMA Negeri 9 Manado

Lama Penggunaan <i>gadget</i>	n	Persentase (%)
Sering	19	46,3
Jarang	22	53,7
Total	41	100

Tabel 5.3. Manfaat penggunaan *gadget* pada siswa XI MIA 5 di SMA Negeri Manado

Manfaat Penggunaan <i>Gadget</i>	n	Persentase (%)
Media Sosial	30	73,2
Pengetahuan	11	26,8
Total	41	100

Analisis Bivariat

Tabel 5.4. Hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado

P. Gadg et	Nilai rata-rata				Total	X2	P	
	Tinggi		Rendah					
	n	%	n	%	n	%		
Jaran g	1 0	24, 4	2 0	48, 8	3 0	73,2	7,60	0,01
Serin g	9 0	22, 0	2 0	4,9 0	1 1	26,8	9	6
Total	1 9	46, 4	2 2	53, 7	4 1	100, 0		

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 41 responden sebanyak 18 responden menggunakan *gadget* lebih dari 11 jam perhari dan *gadget* digunakan untuk *browsing* bahkan paling banyak digunakan untuk bermain *game online* dan untuk mengakses berbagai media sosial yang ada (*Instagram, Path, Facebook, twitter*), mereka cenderung memiliki *gadget* untuk mengikuti *trend* yang ada saat ini (Hasella, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil dari nilai rata-rata siswa di XI MIA 5 yaitu 30 (73,2 %) responden memiliki nilai tinggi sedangkan 11 (26,8 %) responden lainnya memiliki nilai rendah. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa 19 (46,3 %) responden sering menggunakan *gadget* dan 22 (53,7%) responden jarang menggunakan *gadget*. Manfaat penggunaan *gadget* didapatkan 30 (73,2 %) responden menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial seperti *Path, instagram, facebook, twitter*, dan berbagai media sosial lainnya.

Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan uji *Chi-Square Test* dengan tingkat kemaknaan 95% ($\alpha = 0,05$) hasil analisa yaitu : 0,016 maka nilai $p < \alpha$, itu

berarti terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa. Penggunaan *gadget* terlalu lama dapat berpengaruh pada konsentrasi anak, selama jam pelajaran berlangsung dapat dilihat dampak dari tingkat prestasi anak di sekolah, dalam *Internasional Journal Of Neuroscience* bahwa *gadget / Handphone* dapat mengganggu fungsi kerja otak manusia yaitu dengan melemahnya daya kerja otak atau lemah otak. Sebagaimana besar yakni 30 responden menggunakan *gadget* untuk mengakses berbagai media sosial yang ada seperti *Path, Instagram, Facebook, Twitter* dan berbagai media sosial yang ada lainnya hal ini dapat berpengaruh buruk terhadap tingkat prestasi siswa. Di dalam penelitian juga ditemukan bahwa 22 (53,7 %) responden yang jarang menggunakan *gadget*, 20 (48,8 %) responden mendapatkan nilai tinggi, sedangkan 2 (4,9%) responden mendapat nilai rendah, selain itu 10 (24,4 %) responden diantaranya mendapat nilai tinggi sedangkan 9 (22,0 %) responden lainnya mendapat nilai rendah. Dalam penelitian juga didapatkan 30 (73,2 %) responden menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial sedangkan 11 (26,8 %) responden lainnya menggunakan *gadget* untuk menyelesaikan tugas sekolah. Penggunaan *gadget* dikarenakan tuntutan *trend* saat ini yang menuntut mereka untuk aktif dalam dunia internet atau media sosial, oleh karena itu pada saat jam pelajaran, mereka juga sering menggunakan *gadget* untuk menutupi rasa bosan karena jam pelajaran yang panjang. Hal ini menyebabkan bahwa sebagaimana materi yang dijelaskan oleh guru tidak lagi diserap dengan baik karena siswa tidak mampu berkonsentrasi lagi dengan pelajaran yang sedang berlangsung, yang dapat berakibat pada nilai akademik siswa, juga siswa menjadi jarang berkomunikasi dengan temannya karena lebih asik dengan *gadget* miliknya. Dalam dunia keperawatan tidak hanya membahas soal fisik akan tetapi

membahas soal psikologis, perawat bisa mengetahui batas waktu yang wajar dalam menggunakan *gadget* selain dapat mengganggu konsentrasi siswa saat belajar. Pada *Sains Journal* tahun 2013 membahas tentang penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak buruk buat kesehatan, seperti mata kering, gangguan tidur, sakit pada leher, obesitas karena tidak teraturnya jadwal makan akibat keasikan bermain *gadget*. Perawat juga dapat memberikan informasi yang bermanfaat atau memeberikan konseling kepada siswa untuk penggunaan *gadget* yang baik serta memeberikan informasi kepada orang tua untuk mengawasi penggunaan *gadget* yang berlebihan.

SIMPULAN

Siswa SMA Negeri 9 Manado jarang menggunakan *gadget*, siswa memiliki tingkat prestasi yang tinggi, serta terdapat hubungan anatra penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado.

DAFTAR PUSTAKA

Ameliola, S., Nugraha, D.H. (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Malang : Universitas Brawijaya. <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229.pdf>. Diakses 12 september 2014.

Barakati, P.D. (2013). *Dampak Penggunaan smartphome dalam pembelajaran bahasa inggris (persepsi mahasiswa)*. Manado : Universitas sam ratulangi fakultas sastra. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=107665&val=1005>. Diakses 14 November 2014.

Dahlan, S.M. (2011). *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta : Salemba Medika.

Depdiknas. (2007). *Prestasi Belajar*. Jakarta : Depdiknas.

Hasella, M.O. (2013). *Dampak penggunaan smarthphone di kalangan pelajar*. Universitas Lambung Mangkurat program studi ilmu komputer fakultas MIPA. <http://www.slideshare.net/nurAnita92/metpen-28928073>. Diakses 14 November 2014.

Jamani, H., Arkanudin., & Syarmiati. (2013). *Perilaku siswa pengguna handphone studi kasus pada siswa SMP Negeri 4 Sungai Raya kabupaten kubu raya*. Pontianak : Universitas Tanjung Pura. [Jurnal.untan.ac.id/index.php/jpmis/article/download/2578/pdf](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpmis/article/download/2578/pdf). Diakses 12 September 2014.

Maulida, H.O. (2013). *Menelisik pengaruh penggunaan aplikasi gadget terhadap perkembangan psikologis anak usia dini*. Semarang : Universitas Negeri Semarang. <http://jurnalilmiah./2013/11/menelisik-pengaruh-penggunaan-aplikasi.html>. Diakses 26 september 2014.

Nasir, A.B.D., Muhith, A. & Ideputri, M.E. (2011). *Metodologi penelitian Kesehatan*. Yogyakarta : Nuha Medika.

Nikmah, A. (2013). *Dampak penggunaan handphone terhadap prestasi siswa*. E-jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya : Volume 5. <http://dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar/jurnal/199/5.7.pdf>. Diakses 14 November 2014.

Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta

Pekerti, A.B. (2013). *Pengaruh Jejaring Sosial terhadap kelakuan seseorang*. Semarang : Universitas Negeri semarang.<http://ilmiah2013/11/pengaruh>

-jejaring-sosial-terhadap_11.html.
Diakses 14 November 2014.

Piyeke, J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). *Hubungan tingkat stress dengan durasi bermain game online pada remaja di manado*. <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/5221/4735>. Diakses 14 November 2014.

Prakoso, P. (2013). *Pengaruh penggunaan gadget pada mahasiswa dan hubungannya dengan prestasi mahasiswa (studi kasus mahasiswa FMIPA UNLAM)*. Kalimantan : Universitas Lambung Mangkurat. <http://www.slideshare.net/PrasetyoBondan1/laporan-tahap-akhir-pengaruh-penggunaan-gadget.html>. Diakses 14 November.

Sanjaya, R., Wibhowo, C. (2011). *Menyiasati tren digitas pada anak menggunakan teknologi informatika*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Susena, E. (2013). *Analisis pengaruh intensitas penggunaan internet terhadap kecerdasan mahasiswa diploma tiga dengan kreatifitas sebagai variabel moderator*. Surakarta : Manajemen Informatika, Politeknik Indonusa Surakarta. www.politeknikindonusa.ac.id/download. Diakses 14 November 2014.

Syah, M. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Valentin, R. H. (2013). *Pengaruh teknologi terhadap gaya hidup manusia, dunia pendidikan, dan psikologi manusia*. Semarang : Universitas Negeri Semarang. <http://jurnalulmiahttp2013com/2013/12/pengaruh-teknologi-terhadap-gaya-hidup.html>. Diakses 26 september 2014.

Yatim, F. (2005). *Gangguan kesehatan anak usia sekolah Ed 1*. Jakarta : Pustaka populer obor.

Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak*. Jakarta : Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wp-content/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>. Diakses 12 September 2014.

Wong, D, L., Marlyn, H, E., David, W., Marilyn, W., Patricia, S. (2009). *Buku ajar keperawatan pediatric. (ed 6, vol 1)*. Jakarta : EGC 2009.